L'INDAGATORE INTERATTIVO - N. 14

DYLAN DOG®



14

IL BOSCO DEGLI ASSASSINI

L'INDAGATORE INTERATTIVO - N. 14

DYLAN DOG®



14

IL BOSCO DEGLI ASSASSINI





L'INDAGATORE INTERATTIVO
Pubblicazione mensile n° 14

Francesco Carlà
presenta

IL BOSCO DEGLI ASSASSINI

Una produzione Simulmondo
di:
Riccardo Cangini
(Coordinamento)
Fabio Belletti
Natale Fietta
Terenzio Avantaggiato
Andrea Luiselli
Fabio Benfenati
Gian Luca Palazzi
Gian Luca Gaiba
Federico Croci
Michele Pinardi
Andrea Bradamanti
Andrea Bonini
Lorenzo Grandi

Reg. Trib. Bologna n. 6106 del 1/06/1992
Sped. in abb. postale Gruppo III/70
Simulmondo srl V.le B. Pichat, 28/A (BO)
Dir. Responsabile Francesco Carlà
Stampa Graficolor - Marzabotto (BO)
Distribuzione Messaggerie Periodici (MI)



ASSOCIATO USPI
UNIONE STAMPA
PERIODICA
ITALIANA

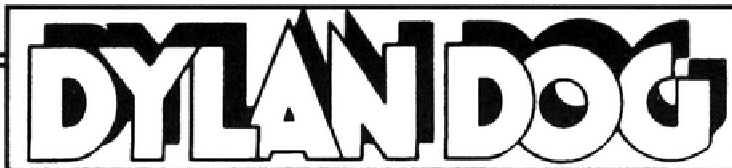
SIMULPOSTA

Dai racconti su libro alle pellicole cinematografiche,un lungo cammino che arriva fino alle nostre avventure interattive. Ancora una volta, il bosco é teatro di avvenimenti misteriosi e scenario di situazioni pericolose. Proprio in questo luogo dovrete interagire questa nuova avventura dell'indagatore Dylan Dog: "Il bosco degli assassini"! Una bellissima ambientazione medioevale a Stonehenge, tra magie, incantesimi e personaggi mistici: la fata Morgana, re Artù e l'eroico Lancillotto.

Continua in edicola la valanga "Simulmondo"! A novembre trovate un sacco di ristampe delle nostre avventure. Il SIMULMONDO DUO PC, é la doppia novità di questo mese. A 16.900 Lire, Dylan Dog 7 e Tex 5 in una confezione e, nell'altra, Diabolik 7 e Simulman 4.

Per chi invece vuole continuare a reinfoltire la sua collezione con i numeri mancanti, escono come di consueto le ristampe delle Adventures: questo mese i numeri 4 di Tex, Dylan Dog, Diabolik e Simulman. Per gli appassionati del calcio, esce anche la ristampa del successo "Classic" di quest'anno: il calcio dei "Campioni".Continuano intanto le uscite delle Simulmondo Adventures inedite: questo mese il numero 9 del mito interattivo Tex con "Il fiore della morte", il numero 8 dell'agente della realtà virtuale Simulman con "Il giardino virtuale". Non dimenticate che il prossimo mese Dylan Dog interattivo vi aspetta con l'avventura numero 15 "Inferno". Salutoni e...

... alla prossima!



LINEA CALDA

CONSIGLI E AIUTI SULL'AVVENTURA

Potete chiamare allo 051/252954, dalle 16 alle 18, dal lunedì al venerdì per qualsiasi aiuto tecnico sul gioco che avete acquistato. Vi risponderà un tester che metterà a vostra disposizione la sua esperienza di gioco. Il tecnico controllerà che sia arrivata la vostra registrazione gratuita; se si, potrete chiedere qualunque consiglio e aiuto sul gioco **PROBLEMI TECNICI E DISCHI DIFETTOSI.** Chiamate agli orari della linea calda specificando subito che chiamate per problemi tecnici e NON per consigli sul gioco (questi ultimi li potrete chiedere solo dopo due settimane dalla spedizione della cartolina). Se il tecnico non riesce a risolvere il vostro problema per telefono, vi chiederà di inviare il disco per posta (insieme a 2.000 Lire in francobolli per contributo spese). Inviate solo il disco difettoso senza il resto della confezione, specificando chiaramente il difetto e il vostro indirizzo completo. Allegate, se ancora non lo avete fatto, la cartolina di garanzia per la registrazione gratuita. I dischi pervenuti senza rispettare le procedure descritte, non verranno presi in considerazione.

IMPORTANTE PER CHI POSSIEDE UN COMPUTER PC

I nostri dischetti sono rigorosamente controllati riguardo la presenza di VIRUS. Per evitare il contagio del dischetto da un computer infetto, proteggete il disco prima di inserirlo nel drive del computer. Per proteggere il disco bisogna aprire la finestrella in alto a destra: bisogna cioè poterci vedere attraverso.

VERSIONE PC

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

La versione PC é giocabile solamente su Hard Disk e necessita di circa 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.3 e DR-DOS 6.0 in poi, e necessita di macchine con almeno 640k di memoria base.
L'avventura é dotata di un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk.

SEGUITE PUNTO PER PUNTO LE SEGUENTI ISTRUZIONI:

1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto (8); se non l'avete già installata leggete attentamente dal punto (2) in poi.
2) Inserire il dischetto e digitate **A:** (oppure **B:** se il drive da $3^{1/2}$ é riconosciuto come B:), e premete [ENTER] (oppure INVIO).
3) Scrivete **INSTALL** e premete [ENTER] (oppure INVIO).
4) Se compaiono delle bandierine colorate, selezionatene una per scegliere la lingua dell'avventura, altrimenti proseguite.
5) Scegliete l'opzione **INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO**.

6) Seguite passo per passo le operazioni che vi vengono suggerite dal video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente, il programma vi avviserà a proposito.
7) Una volta completata la fase di installazione, saltate al punto (9).
8) Scrivete **C:** [ENTER] **CD ** [ENTER] **ACTION** [ENTER].
9) Scegliete l'opzione **GIOCA** per iniziare l'avventura corrente tra tutte quelle installate, oppure **DISINSTALLA** per eliminarla dall'Hard Disk. Se desiderate interagire con un'avventura precedentemente installata, scegliete prima l'opzione **CAMBIO GIOCO CORRENTE**, selezionate l'avventura desiderata (che diverrà quella corrente) e poi scegliete l'opzione **GIOCA**.
Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente, il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco, modificando temporaneamente la configurazione del PC.

ATTENZIONE: SIA DURANTE L'INSTALLAZIONE CHE DURANTE LA PARTENZA DEL GIOCO, DOVETE ESSERE NEL DOS E NON IN PROGRAMMI DI SHELL.

IL PROGRAMMA PUO' DARE DEI PROBLEMI SE VIENE FATTO GIRARE CONTEMPORANEAMENTE A UN GESTORE DI MEMORIA ESPANSA (COME L'EMM386 O IL QEMM).

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

Dopo aver selezionato l'opzione **GIOCA** compare un menù MANAGER, dal quale è possibile iniziare l'avventura dal principio oppure caricarne una precedentemente salvata. È inoltre presente un'opzione **CONFIGURA** che consente di abilitare o escludere le musiche, gli effetti sonori e i dispositivi di puntamento (mouse e joystick). Se ci dovessero essere dei problemi durante l'avventura, si consiglia di disabilitare le musiche. Premendo il tasto **ESC** in una qualunque fase dell'avventura, è possibile richiamare il menù MANAGER per salvare o ricominciare l'avventura dal principio ed eventualmente modificarne la configurazione; scegliendo l'opzione **RITORNO AL GIOCO** si potrà poi tornare nell'avventura. Nella fase arcade è possibile spostare il protagonista anche tramite il mouse (se è abilitato), semplicemente muovendo il puntatore nel punto desiderato e premendo il tasto sinistro, mentre con il tasto destro il protagonista può cambiare stanza quando il puntatore è su un passaggio (uscite, porte, passaggi laterali) o interagire quando il puntatore è su un interuttore (switch).

LEGGETE ATTENTAMENTE IL VIDEOMANUALE, CONTIENE INFORMAZIONI PIÙ DETTAGLIATE SUL FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA.
ALLA FINE DELLE ISTRUZIONI SONO INDICATI I TASTI PARTICOLARI.

VERSIONE AMIGA

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

Il programma gira solo su macchine con almeno 1Mb di memoria. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchine con solo 512k di memoria CHIP.

ATTENZIONE: SE SI VERIFICANO PROBLEMI DURANTE IL CARICAMENTO, STACCARE GLI EVENTUALI DRIVES ESTERNI.

Per partire, inserire il dischetto e accendere il computer: il programma si avvia automaticamente. É possibile anche installare il programma su Hard Disk. Per installarlo, accendere il computer e non inserire il dischetto fino a quando non compare il Work-Bench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto: dovrete spostare quest'ultima nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima.

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

All'inizio vi viene offerta la possibilità di partire subito con l'avventura o leggere il VIDEOMANUALE. Per effettuare la scelta, spostate, tramite mouse o joystick, il puntatore su una delle due scelte e premete il tasto di fuoco per il joystick o il tasto sinistro nel caso del mouse. Per sfogliare il VIDEOMANUALE si agisce su PAG. PRECEDENTE e PAG. SUCCESSIVA. Per far partire il gioco, premere su INIZIO GIOCO.

RIASSUNTO DEI TASTI PARTICOLARI DURANTE IL GIOCO ARCADE PC & AMIGA

SPAZIO	permette di selezionare l'eventuale arma a disposizione
P	mette il gioco in pausa
ENTER	mostra un testo di aiuto relativo alla situazione
U	mostra tutte le uscite e interazioni della stanza
I	richiama lo status e l'inventario del protagonista

Tasto abilitato solo nella versione PC

H	mostra un riassunto dei comandi (HELP)

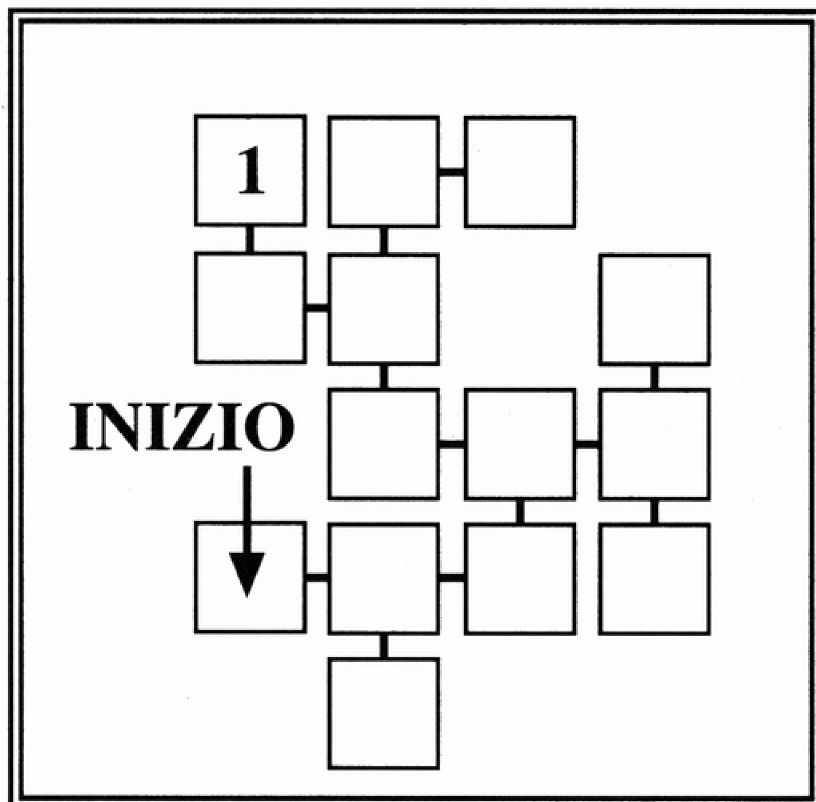
Tasti funzione abilitati solo per la versione AMIGA

L	Carica una situazione di gioco salvata precedentemente
S	Salva una situazione di gioco

GIOCANDO SU DISCHETTO NELLA VERSIONE AMIGA, CON LA FINESTRELLA DI PROTEZIONE APERTA, IL SALVATAGGIO PUO DARE DEI PROBLEMI.

SOLUZIONE DYLAN DOG 13 PC

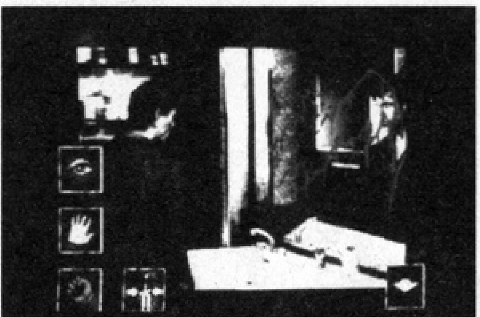
Non appena Groucho ha servito il té, (diapo 1) chiedete a Bloch come vanno le indagini in corso. - Andate a casa del Dott. Morgan; entrate nella porta immediatamente davanti a voi (il bagno) e interagite sullo specchio (diapo 2). - Uscite dalla casa del Dottore, e sbarazzatevi del giornalista (diapo 3) minacciando di farlo arrestare. Andate quindi alla clinica Foswell; passando nella porta socchiusa, incontrerete il Dott. Klein (diapo 4) al quale chiederete informazioni riguardo i dottori assassinati. - Raggiungete Scotland Yard dove chiederete a Bloch se ha delle novità (diapo 5). - A questo punto recatevi all'anagrafe (diapo 6), dove interagendo con il terminale, chiederete informazioni sul nome MARY. - Tornate alla clinica dove incontrerete nel solito luogo l'infermiera, alla quale chiederete informazioni sugli esperimenti in corso; andate all'ingresso ed entrate nell'ufficio del Dott. Klein. - Esaminate il tavolo (diapo 7) e aprite il librone. Scegliete la lettera "N-S", cliccando in testa alla pagina su "N002" (diapo 8). - Andate a casa di Mr. Pharrel e chiedete alla ragazza bionda che vi aprirà (diapo 9) notizie di sua madre. - Tornate a casa di Dylan Dog e parlate con l'infermiera (diapo 10) raccontandole del Dossier e dicendole che occorre avere un piano.



Ora andate dalla stanza iniziale (diapo 11) alla 1(vedi mappa).



DIAPO 1



DIAPO 2



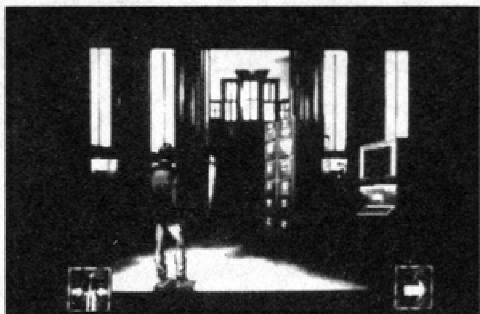
DIAPO 3



DIAPO 4



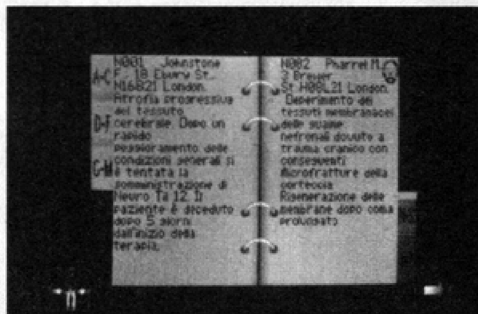
DIAPO 5



DIAPO 6



DIAPO 7



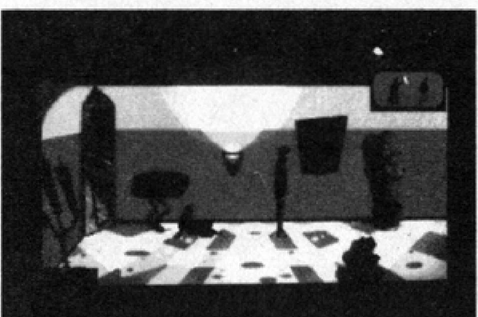
DIAPO 8



DIAPO 9



DIAPO 10



DIAPO 11



DIAPO 12

DYLAN DOG

ARRETRATI SIMULMONDO EDICOLA

Gli arretrati della Simulmondo Adventures & Classic (Originali e non ristampe se non indicato), possono essere richiesti tramite VAGLIA POSTALE ordinario (e non telegrafico) a: **SIMULMONDO srl - V.le B. Pichat 28/a - 40127 Bologna** (al costo di £ 20.000 per le Adventures e £ 42.000 per le Classic)

DYLAN DOG

L'INDAGATORE INTERATTIVO

N 1 - LA REGINA DELLE TENEBRE
N 2 - RITORNO AL CREPUSCOLO
N 3 - STORIA DI NESSUNO
N 4 - OMBRE
N 5 - LA MUMMIA
N 6 - MAELSTROM
N 7 - GENTE CHE SCOMPARE
N 8 - LA CLESSIDRA DI PIETRA
N 9 - IL MALE
N 10- I VAMPIRI
N 11- IL MARCHIO ROSSO
N 12- IL LUNGO ADDIO
N 13- I KILLER VENUTI DAL BUIO

DIABOLIK

IL GIALLO INTERATTIVO

N 1 - INAFFERRABILE CRIMINALE
N 2 - LA GEMMA DI SALOMONE
N 3 - LA FUGA
N 4 - TRAPPOLA D'ACCIAIO
N 5 - ORE PERICOLOSE
N 6 - LA NOTTE DELLA PAURA
N 7 - QUATTRO DIAMANTI UNICI
N 8 - UN PIANO PERFETTO
N 9 - A CARO PREZZO
N 10- ALL'ULTIMO SANGUE
N 11- INGANNO FATALE
N 12- TERRORE A TEATRO

TEX

IL MITO INTERATTIVO

N 1 - MEFISTO
N 2 - IL DRAGO ROSSO
N 3 - SPETTRI
N 4 - SAN FRANCISCO
N 5 - DIABOLICO INTRIGO
N 6 - LOTTA SUL MARE
N 7 - EL MORISCO
N 8 - DRAMMA AL CIRCO

SIMULMAN

IL SIMUL-EROE

N 1 - SIMULMAN
N 2 - NELLA MORSA DI SS-DOS
N 3 - NEL REGNO DI DOORS
N 4 - IL MONDO SIMULATO
N 5 - I RAPITORI DI SOGNI
N 6 - LUNA PARK
N 7 - IL GRANDE FREDDO

Classic

I GRANDI SUCCESSI

N 1 - DYLAN DOG-GLI UCCISORI
N 2 - 1000 MIGLIA
N 3 - CAMPIONI
N 4 - 3D WORLD TENNIS
N 5 - 3D WORLD BOXING

Per ogni ordine di numeri arretrati con spesa uguale o superiore alle 70.000 Lire, è possibile richiedere SENZA ALCUNA SPESA AGGIUNTIVA l'invio tramite corriere espresso del pacco, con consegna nelle 24 ore. In questo caso indicare chiaramente, nell'apposito spazio del vaglia postale, "SPEDIZIONE VIA CORRIERE". In mancanza di indicazioni in tale senso, la spedizione avverrà come al solito tramite pacchetto postale.

RICORDATE SEMPRE DI INDICARE ANCHE IL VOSTRO NOME E COGNOME, IL VOSTRO INDIRIZZO COMPLETO, NONCHE' GLI ARRETRATI DESIDERATI.